

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pembelajaran Tematik**

###### **a. Pengertian Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema pada kegiatan pembelajaran. Menurut Majid (2014:80) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Seiring berkembangnya waktu dan jaman, pemerintah kementerian pendidikan dan kebudayaan telah banyak mencetuskan inovasi terbaru dalam dunia pendidikan, salah satunya yaitu pembelajaran tematik. Menurut Kemendikbud (2014:224) pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran dalam satu tema, siswa tidak mempelajari mata pelajaran secara terpisah, semua mata pelajaran yang ada di sekolah dasar melebur menjadi satu kesatuan kegiatan pembelajaran yang disatukan dengan tema. Menurut Prastowo (2014:54) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna bagi siswa.

Disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema disetiap kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk membuat kegiatan pembelajaran tersebut dapat lebih bermakna

### **b. Landasan Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik memiliki landasan-landasan yang digunakan untuk melaksanakan sebuah kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut Majid (2014:87) landasan pembelajaran tematik sebagai berikut : Ada 3 landasan pembelajaran tematik yaitu landasan filosofis, landasan psikologis, dan landasan yuridis. Landasan filosofis dipengaruhi oleh 3 aliran filsafat yaitu: progresivisme, konstruktivisme, dan humanisme. Landasan psikologis berkaitan dengan psikologi perkembangan siswa dan psikologi belajar siswa. Landasan yuridis pembelajaran tematik berkaitan dengan kebijakan atau peraturan yang tertulis pada UU No. 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak bahwa setiap anak berhak mendapatkan pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadi dan tingkat kecerdasan sesuai minat dan bakat mereka.

Disimpulkan bahwa terdapat tiga landasan pembelajaran tematik yang menjadi dasar dari pelaksanaan pembelajaran tematik. Adanya tiga landasan tersebut diharapkan pembelajaran tematik dapat berjalan sesuai dengan tujuan dan menjadi tepat sasaran.

### **c. Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik di sekolah memiliki beberapa karakteristik. Karakteristik pembelajaran tematik menurut Majid (2014:89) ada 6 yakni berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel, dan menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Karakteristik pembelajaran tematik lainnya dikemukakan oleh Kemendikbud (2014:224) pembelajaran tematik memiliki ciri khas antara lain:

pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar, kegiatan belajar dipilih yang bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama, menyajikan kegiatan belajar yang disesuaikan dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya, dan mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Disimpulkan bahwa karakteristik dari pembelajaran tematik yakni pembelajaran yang berpusat kepada siswa, memberikan pengalaman langsung bagi siswa. Pembelajaran tematik juga bersifat fleksibel, menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan sehingga sesuai dengan kebutuhan siswa.

#### **d. Kelebihan Pembelajaran Tematik**

Terlaksananya pembelajaran tematik di Sekolah Dasar terdapat beberapa kelebihan dan memiliki arti penting dalam pelaksanaannya. Kelebihan pembelajaran tematik menurut Majid (2014:92) yaitu menyenangkan bagi siswa karena berangkat dari minat dan kebutuhan siswa, memberikan pengalaman langsung dan kegiatan belajar mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa, hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna, mengembangkan keterampilan berpikir siswa sesuai dengan persoalan yang dihadapi, menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerjasama, memiliki sikap toleransi terhadap sesama, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain, dan menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan siswa.

Disimpulkan bahwa kelebihan pembelajaran tematik di sekolah dasar yaitu membantu siswa untuk bisa mengembangkan keterampilan berpikir, serta dapat membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna.

## **2. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru, yang tujuannya untuk mempermudah dalam proses transfer materi pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran adalah wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran (Susilana, 2009:8). Senada dengan hal itu, Haryono (2015:48) mendeskripsikan media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa.

Hadirnya media pembelajaran di kelas dapat membantu siswa dari berbagai sisi. Media dapat dijadikan usaha agar siswa lebih bersemangat dan antusias dalam kegiatan pembelajaran, seperti yang dijabarkan oleh Smaldino (2012:7) Bahwa media adalah sebuah benda atau alat apa saja yang membantu dalam penyampaian pesan dari sumber ke penerima.

Disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam penyampaian materi agar pesan lebih mudah diterima. Pesan yang tersampaikan ke siswa membuat mereka lebih semangat lagi dalam belajar. Menumbuhkan motivasi untuk aktif dalam pembelajaran.

## **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki fungsi dalam penggunaannya. Fungsi media pembelajaran yakni dapat membantu proses penyampaian pesan, yang disampaikan oleh guru terhadap siswa guna materi tersebut dapat diterima dan bermakna bagi siswa. Menurut (Haryono, 2015:49) fungsi media pembelajaran dijabarkan ke dalam 9 fungsi yaitu

- 1) Mampu mengatasi keterbatasan pengalaman yang dialami oleh siswa.
- 2) Mampu memperoleh gambaran jelas tentang benda yang sulit diamati oleh siswa.
- 3) Mempermudah adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya.
- 4) Menghasilkan keseragaman pengamatan semua siswa.
- 5) Menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan nyata.
- 6) Mampu membangkitkan keinginan dan minat baru siswa.
- 7) Mampu membangkitkan motivasi belajar siswa.
- 8) Memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkret sampai dengan abstrak.
- 9) Memudahkan siswa untuk membandingkan, mengamati, dan mendiskripsikan suatu benda.

Senada dengan penjelasan diatas, Karwati (2015:224) menjabarkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi sebagai bahan pembawa informasi atau pesan yang ditujukan untuk siswa. Pesan tersebut berupa materi pembelajaran yang diajarkan kepada siswa sehingga dengan adanya media materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Kesimpulan dari pembahasan diatas adalah media pembelajaran memiliki fungsi yang pada akhirnya dapat membantu siswa untuk mencapai suatu tujuan dalam pembelajaran yang diinginkan. Siswa juga dapat mengembangkan daya kreatifitas, minat dan bakat mereka untuk lebih leluasa untuk berkembang.

### **c. Jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki 2 jenis yakni mulai dari yang sederhana, mudah ditemukan dan dimanfaatkan sampai yang canggih. Menurut Haryono (2015:51) jenis media pembelajaran dijabarkan dalam dua garis besar, yakni :

#### **1. Media yang dirancang (*by design*)**

Media dan sumber belajar yang dirancang secara khusus sebagai komponen sistem pembelajaran untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah bagi siswa.

#### **2. Media yang dimanfaatkan (*by utilization*)**

Media dan sumber belajar tidak didesain khusus untuk kepentingan pembelajaran dan keberadaanya mudah untuk ditemukan.

Disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran dijabarkan menjadi 2 jenis yaitu media yang dirancang dan media yang dimanfaatkan. Media yang dirancang membahas tentang komponen media pembelajaran. Sedangkan media yang dimanfaatkan membahas tentang kepentingan dalam pembelajaran.

### **d. Kriteria Memilih Media Pembelajaran**

Hadirnya media pembelajaran yang baik tentu memiliki kriteria tersendiri dalam proses terbuatnya suatu media tersebut. Menurut Karwati (2015:231) menjelaskan bahwa kriteria dalam memilih media pembelajaran yaitu dilihat dari:

1. Kemudahan untuk mengakses dan menggunakannya

Adanya media pembelajaran tentunya juga melihat dari sisi kemudahan untuk mengakses dan menggunakan media pembelajaran tersebut. Misalnya guru ingin menggunakan media pembelajaran berbasis internet tetapi di sekolah tersebut tidak ada jaringan internet untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang membutuhkan jaringan internet. Maka perlu diperhatikan lagi kemudahan untuk mengakses dan menggunakan suatu media pembelajaran.

2. Biaya

Biaya yang digunakan hendaknya tidak memberatkan guru dalam pembuatan media pembelajaran. Memilih dan memilah bahan yang hendak dipakai dalam suatu pembuatan media pembelajaran tertentu.

3. Fasilitas yang tersedia

Penggunaan media pembelajaran disekolah tentunya juga harus ditunjang dengan adanya ketersediaan sarana dan prasarana yang menunjang media pembelajaran tersebut. Misalnya materi di kelas menggunakan media berbasis audio-visual, maka fasilitas yang menunjang penggunaan media tersebut adalah adanya LCD, proyektor serta sound system.

4. Media interaktif

Media pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan kepada siswa dengan baik yaitu media yang dapat memunculkan komunikasi dua arah, yaitu siswa dengan guru tersebut. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif karena komunikasi terjadi secara dua arah.

## 5. Dukungan organisasi

Penggunaan maupun pengadaan media membutuhkan dukungan organisasi yang baik. Dukungan organisasi berperan sebagai fasilitator untuk membantu adanya ketersediaan media pembelajaran agar dapat digandakan dengan mudah.

Disimpulkan bahwa kriteria dalam pemilihan media melihat dari beberapa aspek yaitu dari segi kemudahan untuk penggunaan media tersebut, biaya dalam pembuatan media tersebut, sarana dan prasarana, media yang interaktif dan dukungan dari organisasi tertentu.

### 3. *Pop Up Puzzle*

#### a. Pengertian *Pop Up Puzzle*

Hadirnya media dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Media dapat mendukung proses pembelajaran mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, serta dapat meningkatkan kualitas mengajar para guru yang akan berdampak pada kualitas hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran adalah Mepozle (Media *Pop Up Puzzle*). Media ini ada kaitannya dengan *pop up book*. *Pop-up book* adalah buku yang dibentuk dengan teknik lipatan ketika buku tersebut dibuka, buku *pop-up* itu terlihat bergerak naik dari permukaan halaman buku (Dyk, 2011:19).

Permainan yang ada di jaman sekarang semakin beragam jenisnya. Salah satu permainan yang masih digemari oleh anak-anak kecil yakni permainan *puzzle*. *Puzzle* adalah permainan menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian (Ismail, 2009:199).



Media Mepozle merupakan media yang dapat membangun interaksi pembelajaran, misalnya guru dengan siswa, ataupun siswa dengan siswa. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Smaldino (2011:7) bahwa media yang paling umum digunakan adalah teks. Teks merupakan karakter alvanumerik yang ditampilkan dalam dalam format apapun misalnya buku, poster, papan tulis, layar komputer dan sebagainya.

Disimpulkan bahwa Mepozle (*Media Pop Up Puzzle*) adalah sebuah pengembangan media pembelajaran yang digabungkan dengan 2 media pembelajaran yang telah ada sebelumnya yaitu media *pop up book* dengan media *puzzle*. Penggabungan dari kedua media pembelajaran tersebut terciptalah sebuah media pembelajaran yaitu Mepozle (*Media Pop Up Puzzle*).

#### b. Jenis-Jenis Teknik *Pop Up*

Pembuatan media *pop up* memiliki beberapa jenis teknik. Menurut (Dyk, 2011:19) terdapat empat jenis teknik dasar yang digunakan dalam pembuatan *pop up*, yakni *stage set* (tempat panggung), *v-fold* (lipatan berbentuk V), *boxdan cylinder* (kotak dan silinder), dan *floating layers* (lapisan mengapung).

Terdapat beberapa teknik *Pop-Up* yang dapat dijadikan sebagai dasar dalam pembuatan Mepozle (*Media Pop Up Puzzle*). Pembuatan Mepozle (*Media Pop Up Puzzle*) menggunakan salah satu jenis teknik yang telah dijabarkan dari pembahasan diatas yaitu *v-fold* (lipatan berbentuk V).

#### c. Manfaat Media *Pop Up Puzzle*

Media *Pop Up Puzzle* memiliki beberapa manfaat dalam proses penggunaannya. Menurut Dyk (2011:6) manfaat dari media Mepozle (*Media Pop Up Puzzle*), yakni dapat menambah kontribusi bagi pembaca dan non-pembaca

untuk belajar dan menikmati serta meningkatkan penemuan dan pembelajaran untuk menjelaskan dengan lebih baik, dan memberikan visualisasi dunia disekeliling siswa.

Disimpulkan bahwa melalui media pembelajaran Mepozle (*Media Pop Up Puzzle*) bermanfaat dalam proses pembelajaran tematik yaitu membantu guru dalam proses kegiatan belajar mengajar, dan proses penyampaian pesan yang ada dalam materi ke siswa. Selain itu penggunaan Mepozle (*Media Pop Up Puzzle*) juga dapat memudahkan siswa dalam belajar tematik.

d. Alat, Bahan, dan Langkah-Langkah Pembuatan *Pop Up Puzzle*

Adapun alat, bahan, dan langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran Mepozle (*Media Pop Up Puzzle*), yaitu :

**Alat yang diperlukan untuk pembuatan Mepozle (*Media Pop Up Puzzle*) :**

- 1) Gunting
- 2) Cutter
- 3) Penggaris
- 4) Pensil
- 5) Selotip atau *double-tape*
- 6) Lem kertas

**Bahan yang diperlukan untuk pembuatan Mepozle (*Media Pop Up Puzzle*) :**

- 1) Art Paper
- 2) Kertas karton
- 3) Gambar-gambar yang dibutuhkan
- 4) Kertas warna warni atau kertas origami
- 5) Kertas cover bergambar dengan permukaan tidak licin

**Langkah-langkah pembuatan Mepozle (Media *Pop Up Puzzle*) :**

- 1) Potong kertas manila sepanjang 40 x 40 cm. Kertas manila ini dijadikan sebagai layer pertama.
- 2) Lalu kertas manila tersebut dilipat menjadi 2 bagian, tentukan pola yang akan menjadi penyangga gambar agar gambar bisa terlihat timbul jika dibuka.
- 3) Jika sudah membuat pola pada langkah sebelumnya, selanjutnya potong pola tersebut dengan menggunakan cutter atau gunting usahakan potongan pola terlihat rapi.
- 4) Hasil dari potongan kertas dari langkah sebelumnya tidak dipotong semua melainkan potongan tersebut disisakan lalu dilipat kedalam lipatan sehingga tidak terlihat dari luar.
- 5) Setelah pola sudah terbentuk dari langkah yang sebelumnya, lalu tempelkan pola tersebut pada kertas yang lebih tebal yaitu kertas karton, tujuannya agar lebih kuat dan kokoh.
- 6) Perbanyak pola yang dibuat lalu ulangi seperti langkah diatas.
- 7) Siapkan gambar-gambar atau tulisan yang ingin ditempel pada setiap bagian kertas yang sudah berpola.
- 8) Buat salah satu bagian dari buku tersebut, untuk dibuat pola berbeda yakni diberikan tempat kotak ditengah halaman buku untuk menaruh potongan-potongan puzzle.
- 9) Cara pembuatan potongan-potongan puzzle yakni dengan membuat pola kotak ditengah halaman dengan ukuran 15 x 15 cm, lalu bagian yangtelah dipotong-potong lagi berbentuk kotak kotak kecil dengan ukuran 5 x 5 cm.

- 10) Potongan kotak-kotak kecil tadi siap diberikan tempelan gambar, puzzle sudah jadi.
- 11) Satukan dengan halaman pop up yang tadi telah ditempel gambar-gambar.
- 12) Hias buku pop up sesuai dengan tema dan keinginan. Selesai.

**Petunjuk menyiapkan media berbasis teks Mepozle (*Media Pop Up Puzzle*) :**

- 1) Menyajikan informasi yang mudah dicerna oleh pembaca.
- 2) Mempertimbangkan hasil dari pengamatan dan analisis kebutuhan siswa.  
Menyiapkan latihan yang sesuai dengan kebutuhan.
- 3) Memperhatikan dari hasil analisis respon siswa
- 4) Memberikan siswa kesempatan untuk dapat belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatan mereka.
- 5) Menggunakan beragam jenis latihan dan evaluasi seperti main peran, studi kasus, berlomba atau simulasi (Arsyad, 2014:88).

**4. Kompetensi Dasar dan Indikator Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1**

**a. Kompetensi Dasar IPA**

- 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya
- 4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya

**b. Indikator IPA**

- 3.2.1 Mengidentifikasi siklus hidup beberapa jenis mahluk hidup.
- 4.2.1 Memasangkan skema siklus hidup beberapa jenis mahluk hidup pada media Mepozle

**c. Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia**

3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.

4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.

**d. Indikator Bahasa Indonesia**

3.6.1 Mengidentifikasi isi dan amanat puisi pada media Mepozle

4.6.1 Mendemonstrasikan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat.

**5. Materi**

**IPA**

**Daur Hidup Hewan**

Hewan dalam hidupnya melalui yang namanya siklus hidup atau bisa disebut dengan daur hidup hewan. Dalam daur hidupnya, hewan mengalami perubahan bentuk dari kecil hingga dewasa dan ada pula yang tidak mengalami perubahan bentuk secara drastis. Perubahan bentuk tubuh hewan dari kecil hingga dewasa disebut dengan *metamorfosis*. Metamorfosis dibedakan menjadi dua yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna. Metamorfosis sempurna yaitu terjadi apabila bentuk hewan pada masa mudanya jauh berbeda dengan bentuk hewan tersebut saat sudah dewasa. Contohnya pada nyamuk, kupu-kupu, katak dan lalat. Metamorfosis tidak sempurna yaitu terjadi apabila bentuk hewan dimasa mudanya tidak begitu berbeda atau hampir sama dengan bentuk hewan saat sudah dewasa. Contohnya pada kecoa dan jangkrik (Susilowati, 2010:66).

## Bahasa Indonesia

### Puisi

Puisi merupakan salah satu bentuk apresiasi karya sastra. Pembacaan puisi harus dengan penghayatan dan intonasi yang baik. Membacakan puisi dapat dilakukan dengan menggunakan gerak, gaya, dan mimik muka yang tepat (Samidi, 2009:45).

### B. Kajian Penelitian yang Relevan

Berbagai literatur penelitian yang ditemukan belum ada penelitian yang mengkaji mengenai Pengembangan Mepozle (Media Pop Up Puzzle). Namun ada beberapa penelitian ilmiah sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini, antara lain:

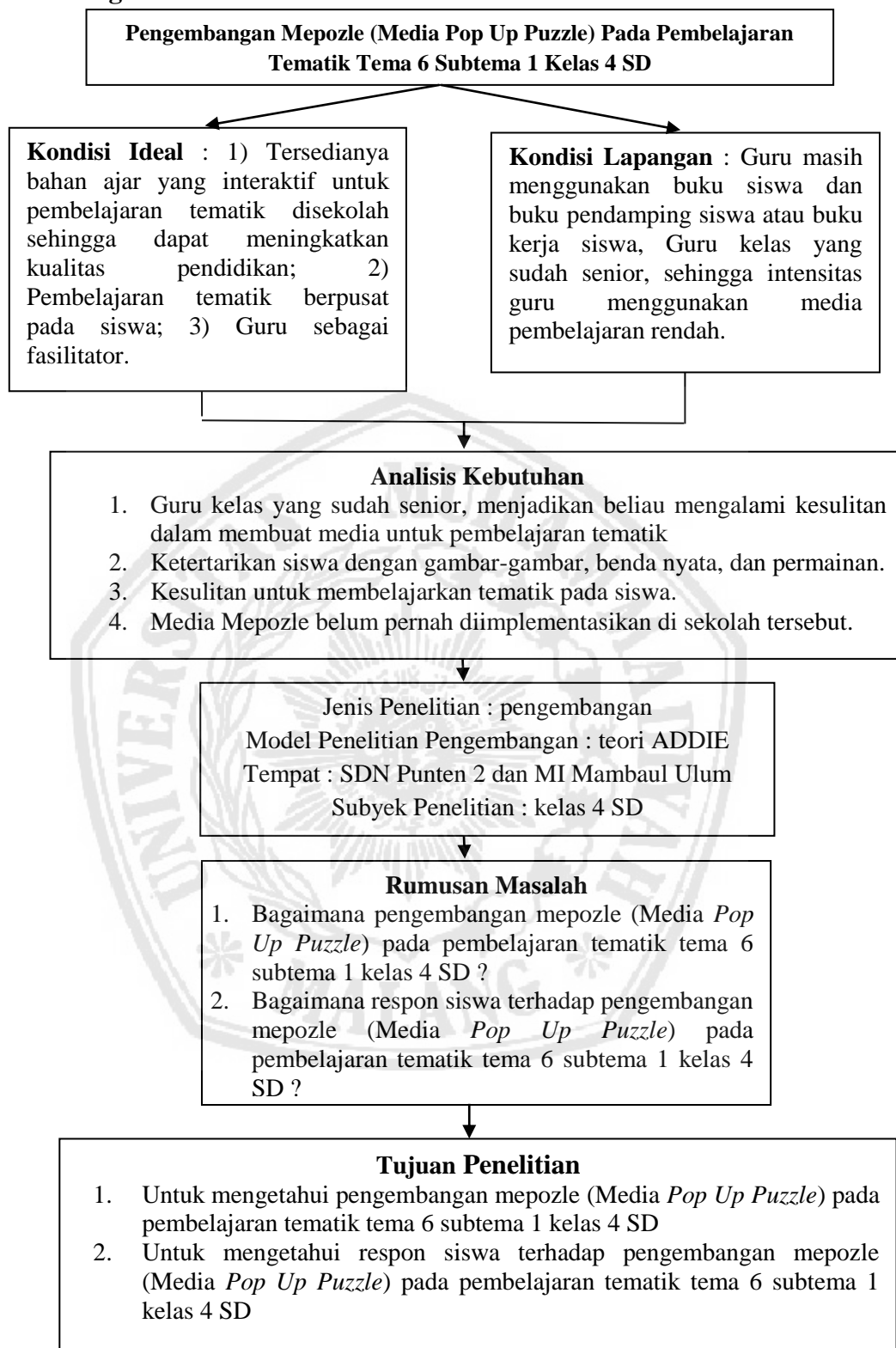
Penelitian yang dilakukan oleh Lulut Sugiarti tahun 2017 yang berjudul: “Pengembangan Media Pokari Pokabu (*Pop-Up* dan Kartu Ajaib Pengelompokkan Tumbuhan) Untuk Siswa Kelas III SD/MI”. Penelitian tersebut adalah penelitian pengembangan. Hasil penelitian tersebut adalah pengembangan media pop-up book dan mengetahui tingkat validitas media *pop up book* yang dikembangkan. Persamaan dan perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh Lulut Sugiarti, yaitu persamaannya ialah sama-sama penelitian pengembangan dengan menggunakan teknik *Pop Up* sedangkan perbedaannya ialah jika peneliti sebelumnya menggunakan model penelitian Borg dan Gall dan mengembangkan media *Pop Up* dan Kartu Ajaib maka peneliti menggunakan Mepozle (Media *Pop Up Puzzle*).

Penelitian yang dilakukan oleh Anggit Shita Devi tahun 2017 yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh

Padhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD”.Penelitian tersebut adalah penelitian pengembangan. Hasil penelitian tersebut adalah mengembangkan media pembelajaran buku *Pop-Up* wayang tokoh pandhawa pada mata pelajaran bahasa jawa dan mengetahui tingkat validitas media *pop up book* yang dikembangkan.Persamaan dan perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh Anggit Shita Devi, yaitu persamaannya ialah sama-sama penelitian pengembangan dengan menggunakan teknik *Pop Up* sedangkan perbedaannya ialah peneliti sebelumnya menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) dan mengembangkan media *pop up* dengan mangambil materi bahasa jawa.



### C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir